

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Permainan

Piaget (1962) mengemukakan bahwa permainan tidak hanya mengajarkan keterampilan atau pengetahuan baru tetapi juga mempraktikkan keterampilan merepresentasikan apa yang telah dipelajari sebelumnya (tidak saat bermain). Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian dengan cara yang menyenangkan dan rileks. Piaget percaya bahwa struktur kognitif perlu dilatih dan permainan adalah cara yang sempurna untuk melatih kognitif. Jadi meskipun bermain bukan faktor penentu perkembangan kognisi tetapi bermain memberi sumbangan penting bagi kognisi anak.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat diintegrasikan kedalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini dimaksudkan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan perkembangan anak tidak hanya pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas saja, akan tetapi juga dilakukan melalui permainan. Melalui kegiatan permainan anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan. Terdapat berbagai permainan yang membutuhkan ketrampilan motorik dan memperkuat berbagai konsep pada anak. Maka dari itu konsep permainan dapat dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran, dalam hal ini untuk membantu perkembangan anak (Kusbudiah, 2014; Essa, 2014:265).

Permainan merupakan aktivitas yang membuat seorang anak menjadi bersemangat dan senang. Permainan merupakan sesuatu yang dilakukan untu

bermain oleh anak (Sattelemair & Ratey, 2014; Linch, 2015). Selain itu melalui permainan dapat memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Olivia & Bernard, 2013:3; Bjarvtveit & Panayotidis, 2017:10). Selain itu permainan juga merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan, permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma dan larangan serta bertindak jujur (Thobald dkk, 2015: 5).

Kegiatan permainan merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang dapat membantu memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mampu mengembangkan imajinasi anak (Moeslichatoen, 2004:31; Triharsono. 2013:1. Allwood, 2013; Hyvonen, 2015). Melalui permainan anak dapat menjelajahi dunianya, anak dapat menambah pengalamannya dari yang tidak diketahui sampai yang diketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Maka dari itu dengan melalui permainan anak dapat memetik manfaat baik yang baik untuk perkembangannya di berbagai aspek (Musfiroh, 2005:2).

Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan karena memberikan dorongan untuk bereksplorasi dalam menjelajahi dunianya sehingga anak memperoleh informasi, kesenangan, mengenal aturan-aturan dan dapat mempraktikkan Keterampilanya. Melalui permainan juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Oleh sebab itu permainan dianggap penting dilaksanakan untuk anak,

b. Jenis –Jenis Permainan

Secara garis besar jenis permainan dikategorikan oleh Hurlock (1978:320)

menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif, berikut penjelasannya:

- 1) Bermain aktif: dalam bermain aktif kesenangan akan timbul dari apa yang dilakukan individu, baik dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif dikarenakan ketika mendekati masa remaja anak mempunyai tanggung jawab yang lebih besar dirumah dan disekolah.
- 2) Bermain pasif: dalam bermain pasif atau "hiburan" kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain. Anak akan menghabiskan sedikit energi, anak hanya melihat temannya bermain, memandang hewan atau melihat televisi, namun kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah energinya ditempat olahraga atau tempat bermain.

Terdapat beberapa jenis permainan, menurut Mildred Parten (Santrock, 2007:217) tipe permainan pada anak usia dini, antara lain:

- 1) Unoccupied play. Permainan dimana anak tidak terlibat dalam permainan yang umumnya, melainkan hanya mengamati kejadian disekitar yang menarik perhatian anak. Jika tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti bermain anggota tubuhnya.
- 2) Solitary play (bermain sendiri). Permainan dimana anak bermain sendiri dan mandiri. Anak terlihat asyik dengan aktivitasnya sendiri dan tidak memedulikan orang-orang disekitarnya. Anak baru merasakan kehadiran orang disekitarnya apabila ada yang mengambil mainannya.
- 3) Onlooker play (pengamat). Kegiatan bermain terjadi ketika anak memerhatikan anak-anak lain bermain dan tampak ada minat besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini umumnya tampak pada anak usia dua tahun.
- 4) Paralel play (bermain paralel). Permainan dimana anak bermain terpisah dari anak yang lain, tetapi dengan mainan seperti yang dimainkan anak lain atau dengan cara meniru anak lain. Dengan melakukan kegiatan yang sama, anak dapat terlibat kontak dengan anak lain. Melakukan kegiatan paralel bukan kerjasama karena pada dasarnya anak masih bersifat egosentris dan belum mampu memahami, berbagi rasa maupun kegiatan dengan anak lain.
- 5) Assosiative play (bermain asosiatif). Permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan sedikit atau tanpa pengaturan. Pada tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, tetapi masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat kerjasama. Kegiatan bermain ini biasa terlihat pada anak usia prasekolah. Misalnya saat menggambar, anak saling berbagi pensil warna tapi kegiatan tersebut sebenarnya dilakukan sendiri. Kemampuan anak untuk melakukan kerjasama dalam bermain

bersama tumbuhnya tergantung pada kesempatan yang dimiliki untuk bergaul dengan anak lain.

- 6) Cooperative play (bermain bersama). Permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dengan suatu perasaan identitas kelompok dan aktivitas yang terorganisir. Kegiatan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peranan antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain ini umumnya tampak pada anak usia 5 tahun, namun perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua, sejauh mana anak diberikan kesempatan dan dorongan agar anak mau bergaul dengan teman-temannya.

Permainan dapat dibagi menjadi lima jenis, diantaranya yaitu menurut Fadillah, dkk (2014: 36-37): (1) permainan gungsi gerak, (2) permainan membentuk, (3) permainan menerima, (4) permainan menerima, dan (5) permainan sukses. Berikut penjelasan dari lima jenis permainan tersebut:

- 1) Permainan fungsi (gerak), merupakan permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot anak, misalnya, memukul, menendang, berjalan dan berlari.
- 2) Permainan membentuk, permainan ini berupa kegiatan membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik, seperti bermain pasir, tanahliat, balok.
- 3) Permainan ilusi, permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi/ imajinasi bagi anak, sehingga seolah olah menyerupai sungguhan. Misalnya: bermain jual-jualan, dokter-dokteran.
- 4) Permainan menerima, permainan menerima atau reseptif adalah bentuk permainan yang sifatnya menerima, jadi anak hanya menerima tanpa melakukan aktifitas yang mengeluarkan tenaga banyak, seperti mendengar cerita, dongeng, ataupun menonton tayangan di televisi.

- 5) Permainan sukses, permainan ini adalah bentuk permainan dengan tujuan menyelesaikan suatu tantangan. Seperti mememanjat dan berjalan diatas papan titian.

Selain itu terdapat dua macam permainan yaitu permainan indoor (dalam ruang) dan permainan outdoor (luar ruang) (Thoboroni & Mumtaz, 2011:45). Permainan *indoor* merupakan permainan yang dilaksanakan dalam sebuah ruangan, membutuhkan peserta dalam permainan yang lebih sedikit dibandingkan dengan permainan *outdoor*, pada permainan ini akan lebih memberikan rasa aman pada pemainnya. Sedangkan permainan indoor merupakan permainan yang dilaksanakan diluar ruang, membutuhkan banyak gerak dan terdapat area yang cukup luas dengan peserta yang banyak. Permainan outdoor memberikan keuntungan pada anak yaitu membuat anak dapat mengenal dan bersentuhan langsung dengan alam, lebih banyak memberikan ruang gerak pada anak dan membuat anak tidak jenuh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, karena banyak hal yang dapat dilakukan dilihat anak.

c. Manfaat Permainan

Tedjasaputra (Kamtini & Tanjung, 2005:55-57) manfaat dari sebuah permainan antara lain:

- 1) Untuk perkembangan aspek fisik, bermain dengan aktif penting bagi anak sebagai penyaluran energi untuk mengembangkan otot-otot dan melatih seluruh bagian tubuh pada anak.
- 2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus, melalui permainan puzzle, lego, balok pada anak dapat mengembangkan motorik halusnya. Aspek motorik kasarnya juga dapat berkembang ketika anak melakukan permainan seperti melompat, berlari dan memanjat.
- 3) Untuk perkembangan aspek sosial, kegiatan permainan pura-pura akan membuat anak berimajinasi menjadi orang tua, guru, pembantu dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari

seorang anak perempuan dan laki-laki. Selain itu anak akan belajar menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh anak.

- 4) Untuk perkembangan aspek emosi. Pada saat melakukan permainan anak dapat mengembangkan aspek emosi dengan melepaskan ketegangan yang dialami dengan cara bersabar dan menerima kekalahan.
- 5) Untuk perkembangan aspek kognitif. Melalui permainan anak dapat berkreasi dengan melakukan percobaan serta anak mendapatkan pengalaman selama belakuran permainan. Anak akan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain.
- 6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan pada anak. Kelima indera anak baik pendengaran, penciuman, penglihatan, pengecapan dan perabaan dapat diasah melalui kegiatan permainan, sehingga anak akan lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung dilingkungannya.
- 7) Untuk mengembangkan keterampilan. Melalui permainan anak mendapatkan dan memperoleh rangsangan positif guna memperoleh daya kreativitas pada anak.

d. Faktor yang Mempengaruhi Bermain

Kefiatan bermain pada anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor (Hurlock, 1978; Fadlilah, dkk, 2014: 38-39), Diantaranya sebagai berikut:

1) Kesehatan

Anak yang memiliki kondisi yang sehat akan cenderung lebih aktif dan memilih berbagai jenis permainan yang bersifat aktif daripada permainan pasif. Hal tersebut dikarenakan energi yang dimiliki anak lebih sehingga membuat anak lebih aktif dan anak menyalurkan energinya dengan melakukan kegiatan bermain fisik.

2) Perkembangan motorik

Anak memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih banyak memilih kegiatan yang bermain aktif daripada anak yang kurang terampil motoriknya, maka anak akan cenderung memilih permainan pasif.

3) Intelegensi

Bertambahnya usia anak akan menunjukkan keseimbangan perhatian dan konsentrasi anak akan semakin baik, dalam bermain baik permainan konstruktif, dramatis dan lain sebagainya.

4) Jenis kelamin

Anak laki-laki pada masa pra sekolah cenderung menunjukkan perhatian pada jenis permainan yang lebih banyak dan menyukai permainan yang menantang dibandingkan anak perempuan yang lebih menyukai permainan yang sederhana. Namun belum tentu terjadi pada setiap anak mengingat bahwa anak merupakan pribadi yang unik.

5) Lingkungan

Lingkungan tempat anak dibesarkan memberikan pengaruh yang penting bagi perkembangan anak. Lingkungan yang kurang mendukung mempengaruhi aktivitas bermain anak seperti lingkungan yang sepi dari anak dapat menurunkan rasa bermain anak, dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak yang bermain

6) Status sosial ekonomi

Anak yang memiliki status sosial-ekonomi yang tinggi akan lebih menyukai permainan yang mahal seperti bermain sepeda roda, permainan atletik dan lainnya. Sedangkan anak yang memiliki status sosial ekonomi yang rendah maka akan lebih memilih permainan yang tidak berharga mahal, anak akan melakukan permainan tradisional seperti permainan bola, gobak sodor dan lain sebagainya.

7) Jumlah waktu bebas

Kegiatan permainan pada anak tergantung jumlah waktu bebas yang diberikan kepada anak. Anak yang memiliki banyak waktu bebas untuk bermain, maka akan menghabiskan waktunya untuk bermain. Sedangkan pada anak yang tidak memiliki waktu bebas akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

8) Peralatan bermain

Sarana dan prasarana permainan yang dimiliki anak akan mempengaruhi kegiatan permainannya. Anak yang diberikan sarana dan prasarana untuk bermain seperti ketika anak bermain peran, misalnya anak menggunakan boneka atau benda lain yang mendukung kegiatan permainan pura-puranya.

Berdasarkan paparan diatas perkembangan bermain pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sama halnya dengan permainan outbound yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak juga memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya: (1) faktor kesehatan anak perlu diperhatikan, anak yang sehat akan bermain dengan aktif, (2) faktor perkembangan motoriknya perlu diperhatikan dan (3) peralatan bermain, sarana dan prasaran untuk bermain digunakan untuk mendukung permainan.

e. Karakteristik Bermain Anak Usia dini

Terdapat beberapa karakteristik kegiatan bermain pada anak yang harus diketahui oleh pendidik dan orang tua (Sujiono, 2009: 146; Ismail, 2009, 31-33), antara lain:

- 1) Bermain merupakan keinginan pribadi anak, muncul dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati aktivitasnya dalam bermain dan melakukan

apa saja dalam bermain sesuai dengan caranya sendiri. Artinya bermain memiliki makna bahwa bermain dilakukan dengan kesukarelaan dan tanpa paksaan ataupun tuntutan dari luar dirinya.

- 2) Bermain merupakan kegiatan yang membawa emosi-emosi positif bagi anak yakni penuh dengan kesenangan dan kegembiraan bagi anak, anak memiliki cara sendiri dalam bermain. Bermain dapat mengurangi atau meminimalisir emosi negatif anak seperti takut atau tidak percaya diri.
- 3) Melalui bermain anak melakukan aktivitas yang nyata dan sesungguhnya, bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
- 4) Memfokuskan pada proses bermain bukan hasilnya, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang baru dari apa yang dimainkan. Kegiatan bermain anak ditujukan pada proses bukan hasil apa yang telah dicapai atau diperoleh
- 5) Bermain seharusnya didominasi oleh pemain itu sendiri. Anak bebas bereksplorasi dengan cara sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa. anak harus berperan aktif dalam sebuah permainan, untuk memberikan stimulasi dan merangsang keaktifan anak dalam kegiatan bermain.
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Pada permainan keaktifan anak sangat mempengaruhi pengalaman, pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh

Meskipun bentuk permainan pada anak dari waktu ke waktu berbeda-beda, namun esensinya dalam permainan tetap sama. Secara singkat dapat dikatakan bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang perlu diketahui oleh guru dan orang

lain. Kekhasan atau karaktersistik dalam bermain ditunjukkan oleh perilaku anak (Suyanto, 2005:117-118). Berikut penjelasan mengenai esensi dari sebuah permainan:

- 1) Aktif
Anak melakukan eksplorasi, investigasi dan eksperimental karena rasa ingin tahu tentang benda atau kejadian pada saat melakukan permainan. Anak sangat aktif ketika bermain dengan menggerakkan tubuh, tangan, kaki sesuai keinginan anak.
- 2) Menyenangkan
Kegiatan dalam permainan nampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk kesenangan, meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis diantara anak yang mengikutinya tetapi anak akan tetap menikmati permainan yang dilakukan
- 3) Motivasi internal
Anak yang mengikuti dalam suatu permainan secara suka rela dan muncul dalam diri anak sendiri. Anak akan tertarik dan termotivasi untuk ikut bermain dari dalam diri tanpa adanya paksaan dari orang lain.
- 4) Memiliki aturan
Pada setiap permainan yang dilakukan anak pasti memiliki aturan baik aturan yang sudah ada ataupun aturan yang dibuat oleh anak dan teman-temannya sesuai kesepakatan sewaktu bermain.
- 5) Simbolis dan berarti
Permainan memungkinkan anak untuk menggunakan objek sebagai simbol dari benda atau orang lain sehingga bermain disebut sebagai simbolis. Anak melakukan permainan pura-pura seperti bermain peran, misalnya menjadi orang dewasa, pemimpin dan lain sebagainya.

Karakteristik permainan untuk anak usia dini seharusnya (1) melibatkan peran aktif dari anak, (2) melalui bermain anak melakukan aktivitas yang nyata dan sesungguhnya, (3) permainan menyenangkan, (4) motivasi internal, (5) permainan memiliki aturan, (6) permainan harus didominasi oleh anak, (7) memfokuskan pada proses, (8) simbolis dan berarti. Karakteristik tersebut seharusnya dipahami oleh pendidik dalam melaksanakan atau memilih sebuah permainan untuk anak usia dini.

2. Model Permainan *Outbound*

a. Pengertian Permainan *Outbound*

Seorang pendidik pastinya memerlukan pemahaman dan pengetahuan mengenai pertumbuhan dan perkembangan pada anak dalam mengembangkan seluruh aspek yang dimiliki oleh anak, untuk mengembangkan aspek tersebut perlu adanya suatu metode pembelajaran yang dapat menarik bagi anak dan efektif untuk mengembangkan aspek pada diri anak. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu melalui metode bermain. Bermain sambil belajar akan lebih menekankan pada kenis permainannya dibandingkan dengan belajar sambil bermain, karena menekankan pada pembelajarannya saja (Suyadi, 2010: 302).

Permainan *Outbound* itu merupakan kegiatan di alam terbuka (*outdoor*), melalui permainan *outbound* ini juga dapat memacu semangat belajar pada anak (Ancok, 2000:4). *Outbound* dapat dikatakan antara permainan dan petualangan. Kegiatan *outbound* ini merupakan rangkaian petualangan yang relatif ringan sehingga anak akan mudah terlatih baik fisik maupun mentalnya (Susanta, 2010:23). Melalui permainan *outbound* merupakan bentuk rangsangan motorik yang akan direspon dalam bentuk gerak atau aktivitas secara jasmani (Maryatun, 2011). *Outbound training* merupakan kegiatannya berupa stimulasi melalui permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif dan edukatif baik secara individual ataupun kelompok dengan tujuan pengembangan diri (Asti, 2009:11). Selanjutnya permainan *outbound* merupakan pemberian pengalaman langsung (*experiential learning*) yang efektif untuk dilakukan pada anak usia dini dengan atau tanpa alat, permainan dapat menghasilkan pengertian atau informasi dan memberikan

kesenangan serta mengembangkan imajinasi pada anak (Sujiono & Yuliani, 2010: 68).

Berdasarkan penjelasan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa permainan outbound merupakan kegiatan bermain diluar ruangan yang melibatkan aktivitas fisik dengan rangkaian kegiatan seperti petualangan atau permainan yang relatif ringan yang dapat digunakan untuk menstimulus gerak pada anak dalam melangkah, melompat, melempar atau menangkap dan berlari.

b. Tujuan Permainan Outbound

Permainan outbound dikembangkan dengan tujuan agar dapat memberikan manfaat bagi anak dan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik pada anak. Tujuan dari model permainan mini outbound salah satunya sebagai referensi baru bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran diluar kelas, sehingga kegiatan dalam pembelajaran akan lebih bervariasi dan anak menjadi semakin tertarik untuk mengikuti kegiatan yang dilaksanakan oleh guru.

c. Jenis Permainan Outbound

Permainan outbound merupakan kegiatan di alam terbuka (outdoor), Kegiatan outbound ini merupakan rangkaian petualangan yang relatif ringan sehingga anak akan mudah terlatih baik fisik maupun mentalnya. Outbound diklasifikasikan atau dibagi menjadi dua jenis kategori yaitu real outbound dan fun outbound (Susanta, 2010: 11; Asti, 2009: 20).

- i. Real Outbound, yaitu peserta memerlukan ketahanan dan tantangan fisik besar untuk menjalani petualangan mendebarkan dan penuh tantangan sehingga dapat beresiko tinggi (high impact). Para peserta menjalani

petualangan (adventure) yang mendebarakan dan kegiatan penuh tantangan, seperti jungle survival, mendaki gunung, arung jeram, panjat tebing, atau kegiatan-kegiatan outbound di arena tali. Kegiatan real outbound membutuhkan tempat khusus untuk pelaksanaannya, begitupun alat dan fasilitas yang dibutuhkan relatif rumit. Bahkan untuk pelaksanaannya harus didampingi oleh instruktur yang ahli dibidangnya karena kegiatan outbound jenis ini termasuk kegiatan yang beresiko tinggi (high impact). Jenis outbound high impact terdiri dari kegiatan : flying fox, burma bridge, two-line bridge, landing net, dan army webb.

- ii. Fun Outbound / semi outbound, yaitu kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan berisiko kecil (low impact) atau sedang (middle impact), namun tetap memerlukan aktivitas fisik dan bermanfaat untuk pengembangan peserta. Selain itu tempat pelaksanaan dan alat/fasilitas yang dibutuhkan pun sangat minim dan tidak rumit. *Fun outbound* dapat dilaksanakan di halaman sekolah, halaman rumah, lapangan, padang rumput , pinggir pantai ataupun di alam terbuka lainnya. Jenis permainan low impact dalam fun outbound terdiri dari moving water, kaki gajah, halang rintang, ekor balon, loncat jauh, jalan kepiting, hiking, susur gua, ayunan balistik, loncat ban, estafet bendera, estafet tongkat, games ball, raket, moving gundu, bakiak race, moving gundu, senam ketangkasan, dan papan keseimbangan.

Berdasarkan penjelasan diatas jenis permainan outbound yang akan digunakan dalam pengembangan permainan mini outbound berbentuk permainan

fun outbound. Hal tersebut dikarenakan dengan kegiatan *fun outbound* hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan berisiko kecil (*low impact*) atau sedang (*middle impact*) serta dapat dilaksanakan di halaman sekolah. Permainan mini outbound ini seperti permainan halang rintang, papan keseimbangan, loncat ban/simpai.

d. Langkah-langkah Permainan Outbound

Pelaksanaan kegiatan outbound memerlukan prosedur atau tahapan yang perlu dilakukan (Asti, 2009:26), antara lain

- 1) Persiapan
 - a) Pendidik menentukan bentuk kegiatan atau materi yang akan dilaksanakan.
 - b) Pendidik menentukan waktu pelaksanaan (pada jam pelajaran atau di luar jam pelajaran) dan tempat yang akan di gunakan dalam pelaksanaan.
 - c) Pendidik mempersiapkan peralatan yang akan digunakan.
- 2) Pelaksanaan
 - a) Membagi anak dalam kelompok.
 - b) Mengajak anak untuk mendekati semua permainan outbound
 - c) Menjelaskan tentang tugas dan aturan main.
- 3) Pengakhiran.
 - a) Laporan dari masing-masing kelompok.
 - b) Refleksi, me-review seluruh kegiatan dari tiap siswa.

Pada tahap pelaksanaan permainan outbound pendidik membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan maksud agar anak berkompetisi dalam permainan outbound ini. Pendidik mengajak anak untuk mendekati dan melihat semua permainan. Hal ini dimaksudkan sebagai pengenalan anak terhadap alat permainan yang digunakan dan menjelaskan cara dan alat apa saja yang perlu diwaspadai dalam menggunakan alat permainan serta aturanya dalam permainan.

3. Permainan Mini Outbound Sebagai Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran Permainan Mini Outbound

Model dapat dipahami sebagai, (1) desain atau tipe, (2) suatu deskripsi atau analogi, (3) suatu sistem asumsi-asumsi, (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, (5) suatu deskripsi dari sistem yang imajiner, (6) penyajian terkecil agar dapat menunjukkan atau menjelaskan dari sifat aslinya (Sagaka, 2012: 175).

Secara umum model latihan dapat diartikan sebagai suatu bentuk atau pola latihan yang didalamnya terdapat langkah-langkah latihan yang ingin dituju dan sesuai dengan tujuan yang ingin dikehendaki. Model latihan umumnya sama dengan model pembelajaran, karena pada prinsip latihan dan belajar merupakan suatu hal yang sama, yaitu untuk mengubah menjadi hal yang lebih baik. Latihan ataupun belajar dapat dilaksanakan melalui teori ataupun praktek, tetapi pada umumnya dilaksanakan melalui praktek. Hal ini sesuai dengan pernyataan McMoris & Hale (2006: 65) berlatih atau belajar merupakan suatu perubahan yang relatif menetap dalam performa atau skill yang didapatkan dari praktek atau pengalaman yang didapatkan sebelumnya. Model pembelajaran melalui mini outbound dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang memuat kegiatan permainan kedalam sebuah langkah-langkah pembelajaran.

b. Komponen Model Pembelajaran Permainan Mini Outbound

Model pembelajaran memiliki beberapa komponen pendukung. Rosdiani (2012: 5) menyatakan secara operasional dalam menyusun sebuah model pembelajaran setiap model setidaknya memiliki empat komponen yaitu (1)

langkah-langkah pembelajaran (sintaks), langkah pembelajaran menjelaskan proses pelaksanaan, bentuk kegiatan yang dilakukan, bagaimana cara untuk memulainya, dan apa tindakan yang dilakukan selanjutnya, (2) sistem sosial. Sistem sosial ini berisi tentang hubungan antara siswa dan guru, atau siswa dengan siswa yang lain. Selain itu sistem sosial juga dapat berisi norma atau aturan yang menjiwai dan menggerakkan hubungan dalam kegiatan tersebut, (3) Prinsip interaksi antara siswa dan guru. Prinsip ini lebih mengarah pada peran guru dan siswa dalam sebuah model pembelajaran. Setiap model peran yang dilakukan oleh guru bisa berubah-ubah, guru bisa sebagai fasilitator, pembimbing, motivator dan bahkan sebagai pemberi tugas, (4) sistem penunjang. Sistem penunjang perlu mendapat perhatian, karena sistem ini ikut mempengaruhi keberhasilan kegiatan yang dilaksanakan. Sistem pendukung dalam sebuah model pembelajaran bisa berupa sarana prasarana, lingkungan belajar atau segala komponen digunakan saat kegiatan berlangsung.

Rahyubi (2012: 251) menyatakan selain memperhatikan hal-hal yang bersifat teoritis dan rasional serta hasil dan tujuan yang akan dicapai, model pembelajaran seharusnya memiliki 5 unsur, yaitu (1) sintaks, merupakan langkah-langkah operasional dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, (2) sosial sistem, norma atau susunan yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*. Merupakan gambaran bagaimana seharusnya memandang, merespon dan memperlakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran, (4) *support system*. Segala bahan, sarana atau lingkungan belajar yang mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran, (5) *instructional and nurturant effects*, hasil belajar yang diperoleh

langsung berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran maupun hasil belajar diluar tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari penjelasan komponen model pembelajaran tersebut, maka dalam pengembangan model pembelajaran yang dilaksanakan, komponen yang dipakai yaitu (1) langkah pembelajaran/ sintaks, (2) sistem sosial, (3) prinsip interaksi, (4) sistem penunjang, dan (5) dampak intruksional dan dampak pengiring. Masing-masing komponen dalam penelitian pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut.

1) Langkah-langkah Permainan Mini Outbound

Pengembangan permainan mini outbound Langkah pelaksanaan permainan mini outbound secara garis besar terdiri dari 4 langkah yaitu, (1) pra-pemanasan (2) pemanasan, (3) kegiatan inti, dan (4) kegiatan penutup/ pendinginan. Masing-masing langkah kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut;

1. Pra-pemanasan

Pra-pemanasan bertujuan untuk mengenali kondisi kesehatan fisik (fisiologis) anak. Alat yang digunakan yaitu Timbangan berat badan dan Termometer.

2. Kegiatan Pemanasan

Pemanasan bertujuan untuk mengantarkan kesiapan dan agar mengurangi cidera otot sehingga anak didik mampu mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam kegiatan pemanasan anak-anak diajak untuk

melakukan gerakan-gerakan peregangan otot sebelum memasuki kegiatan inti.

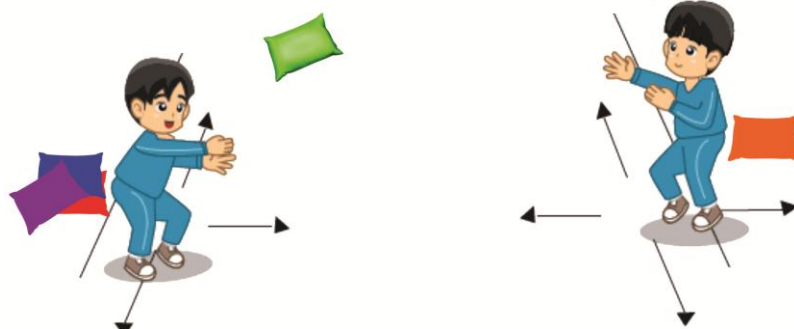
Gerakan pemanasan yang dilakukan bisa berupa

- a) Pemanasan pada daerah leher
- b) Pemanasan pada daerah sekitar bahu dan lengan
- c) Pemanasan pada daerah sekitar pinggang
- d) Pemanasan pada daerah sekitar tungkai

3. Kegiatan inti

Sebelum anak melakukan kegiatan dalam permainan mini outbound, guru terlebih dahulu membagi anak menjadi beberapa kelompok dalam satu kelompok terdapat dua sampai tiga anak. Selanjutnya guru mendemonstrasikan setiap alat yang akan digunakan serta menjelaskan peraturan yang harus dipatuhi selama permainan. Pada kegiatan inti anak-anak melakukan 5 kegiatan bermain yang terdiri dari:

(1) Pos permainan 1: Menangkap bantal



Gambar 2. Permainan Menangkap Bantal

Gerakan koordinasi tidak hanya dibutuhkan dalam aktivitas motorik halus. Namun aktivitas motorik kasar juga memerlukan adanya koordinasi otot yang dinamis. Pada pengembangan permainan ini koordinasi yang akan dilatih

kepada anak yaitu koordinasi mata, tangan dan kaki. Salah satu kegiatan yang dapat mengkoordinasikan mata, tangan dan kaki adalah permainan yang berhubungan dengan melempar dan menangkap suatu objek (Damayanti, 2013: 15). Pengembangan model permainan mini outbound ini kegiatan yang dirancang untuk melatih koordinasi pada anak yaitu menangkap bantal. Melalui permainan melempar dan menangkap, anak dapat mengkoordinasikan mata untuk melihat objek yang akan ditangkap sehingga tangan dan kakinya bergerak menyesuaikan ke arah objek yang akan ditangkapnya.

(2) Pos permainan 2: Lompat kedalam simpai

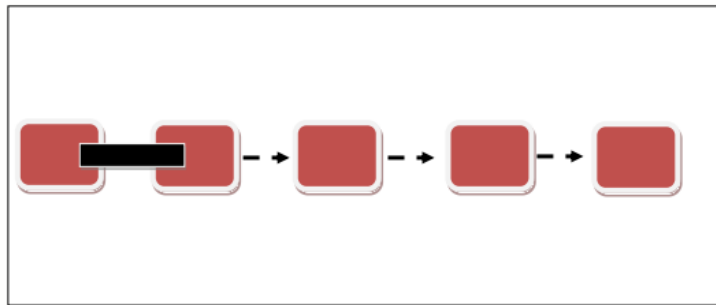


Gambar 3. Lompat kedalam simpai

Kegiatan bermain melompat kedalam simpai didesain untuk melatih kekuatan otot tungkai pada anak. Kegiatan nya berupa melompat menggunakan kedua kaki kedalam simpai. Simpai ditata dengan jarak semakin lama semakin jauh, dengan harapan anak dapat melatih kekuatan otot tungkainya dengan bertahap sehingga dapat optimal dalam proses latihannya. Menurut Soetjiningish (2012:183) pada anak usia 3 tahun anak dapat melompat sejauh 15-24 inchi atau 28-60 cm, sedangkan pada anak usia 4 tahun anak dapat

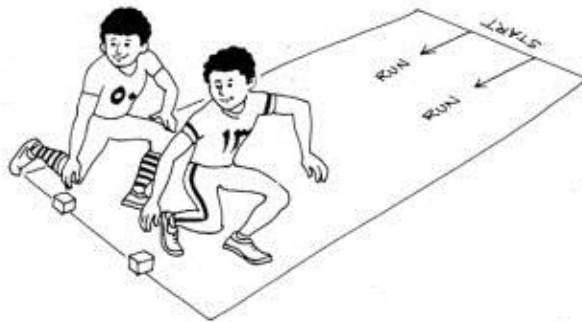
melompat sejauh 24 – 33 inchi atau 60-83 cm, dengan demikian untuk anak usia 5-6 tahun dapat melompat kurang lebih sejauh 60-100 cm.

(3) Pos permainan 3: Meniti papan titian berantai



Kegiatan berjalan melewati papan titian berantai didesain dengan tujuan untuk melatih keseimbangan tubuh pada anak ketika melangkah. Kegiatan berjalan diatas papan titian dapat memberikan mangaa untuk melatih kekuatan otot kai, keseimbangan serta percaaya diri (Mulyani & Gracinia, 2007:23). Perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai ileh anak salah satunya mampu berjalan seimbang pada papan titian (Tortella, dkk, 2016:6). Untuk papan titian yang digunakan haruslah aman untuk anak dengan panjang papan titian tidak lebih dari 10 meter (Faruq, 2007:72). Maka dari itu permainan meniti papan titian berantai dipilih karena dapat meningkatkan unsur keseimbangan pada kemampuan motorik anak.

(4) Pos permainan 4: Lari bolak-balik



Gambar 5. Permainan lari bolak-balik

Permainan lari bolak-balik bertujuan untuk meningkatkan unsur kelincahan dan power tungkai. Pada permainan lari bolak balik terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan menurut Suharsono (1983:172), sebagai berikut:

- 1) Jarak antara kedua titik tidak jauh, misal 10 meter. Maka ada kemungkinan setelah anak berlari bolak balik beberapa kali seorang anak tidak mampu melanjutkan lari karena kelelahan.
- 2) Jumlah lari bolak balik tidak boleh terlalu banyak, sehingga anak tidak kelelahan.

Sesuai dengan pendapat tersebut maka pada permainan lari bolak balik dibatasi dalam jarak dan waktu, dengan jarak antar titik yaitu 4 meter dan waktu 12 detik dengan jumlah benda yang dipindahkan yaitu 4 bola

(5) Pos permainan 5: Lari cepat



Gambar 6. Permainan lari cepat

Kegiatan pada permainan lari cepat bertujuan untuk melatih unsur kecepatan pada anak. Pada tes ACSPFT jarak lari yang dilakukan untuk anak usia 8-12 tahun yaitu 50 meter. Pada permainan ini disesuaikan dengan anak usia 5-6 tahun, maka untuk jarak larinya dipangkas menjadi 25 meter.

4. Kegiatan Penutup/Pendinginan

Pendinginan bertujuan untuk membantu denyut jantung & pernapasan secara bertahap agar kembali normal dengan cara anak diminta duduk dengan meluruskan kaki.

Kegiatan pendinginan dilakukan dengan

- a. Berdiri, menjulurkan tangan keatas ditahan 15-30 detik lalu menjatuhkan kebelakang.
- b. Duduk dilantai dengan posisi meluruskan kaki sambil memegang ibu jari kaki ditahan selama 15-30 detik

Selanjutnya anak diberikan *reward* atas keberhasilannya di setiap pos permainan. *Reward* dapat berupa stiker atau apapun yang dapat membuat anak menjadi termotivasi untuk menyelesaikan permainan.

2) Sistem sosial

Sistem ini berisi suatu hubungan antar guru dengan anak atau anak dengan anak yang lainnya. Selain itu sistem sosial juga dapat berisi norma atau aturan yang menjiwai dan menggerakkan hubungan di dalam kegiatan permainan. Sistem sosial dalam permainan mini outbound terbentuk dengan adanya interaksi antar anak dengan guru ataupun antar anak dengan anak lainnya. Melalui kegiatan permainan mini outbound melibatkan anak untuk bermain

secara berkelompok dan juga terdapat sistem peraturan sosial yang harus dipatuhi oleh anak ketika bermain sehingga anak dapat diterima oleh anak yang lain. Mematuhi peraturan yang telah dibuat dengan bersama merupakan wujud dari usaha anak untuk dapat dilingkungan sosialnya. Hurlock (1978: 210) menyatakan bahwa setiap kelompok sosial terdapat kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi.

3) Prinsip interaksi

Prinsip ini lebih mengarah kepada peran guru dan anak dalam model pembelajaran. Setiap model peran yang dilakukan oleh guru dapat berubah-ubah, guru bisa menjadi fasilitator, pembimbing, motivator dan bahkan sebagai pemberi tugas. Model permainan mini outbound memberi pengalaman bermain yang baru bagi anak. Perlu adanya penyesuaian agar anak dapat melakukan kegiatan permainan mini outbound dengan optimal. Terdapat beberapa tahapan bagi anak dalam mempelajari sesuatu yang baru. Lawson menyebutkan bahwa terdapat tiga fase cara belajar anak. fase tersebut yaitu fase eksplorasi, fase pengenalan dan fase aplikasi (Dahar, 2011:169). Berikut penjelasannya:

(1) Fase eksplorasi

Pada fase ini anak belajar melalui tindakan dan reaksinya sendiri dalam suatu situasi yang baru. Anak biasanya menyelidiki sesuatu hal yang baru menurutnya dengan sedikit bimbingan. Peran guru pada fase ini yaitu sebagai model atau contoh untuk anak. Prinsip yang perlu untuk dilakukan dalam menyampaikan dalam hal yang baru bagi anak yaitu prinsip

peragaan dan prinsip pengulangan (Rahayu, 2016: 52-56). Prinsip peragaan guru harus memberi contoh kepada anak mengenai cara melakukan setiap permainan yang terdapat pada permainan mini outbound. Selanjutnya guru mencontohkan dan melakukan pengulangan, sehingga anak memahami tahapan yang harus dilalui ketika melalui permainan mini outbound

(2) Fase pengenalan

Fase pengenalan anak dimulai dari mencoba sesuatu atau mencoba pengalaman yang baru saja anak amati. Hal ini kaitannya dengan model permainan mini outbound yaitu anak mulai mencoba untuk pertama kali setelah melihat contoh yang didemonstrasikan oleh guru. Percobaan pertama bagi anak akan memberikan pengalaman yang baru dan akan berbeda pengalamannya bagi masing-masing anak. Akan terdapat anak yang langsung menguasai permainan, namun akan ada anak yang kesulitan dalam melaksanakan permainan. Prinsip yang perlu untuk dilakukan oleh guru dalam menyampaikan hal yang baru bagi anak pada fase ini yaitu prinsip motivasi. Sebagai guru hendaknya bisa mengusahakan untuk mempengaruhi anak agar dalam diri anak timbul alasan untuk mau melaksanakan kegiatan dalam permainan. Motivasi yang diberikan oleh guru dapat berupa pujian dalam setiap permainan yang dilalui anak, dan memberikan pengarahan kepada anak jika terdapat kelemahan pada anak. Pada kasus tertentu guru harus mendampingi anak dengan melakukan

kontak fisik seperti memegang tangan anak. Tujuannya yaitu agar timbul rasa percaya diri dan keberanian pada anak untuk mencoba permainan.

(3) Fase aplikasi

Pada fase ini merupakan terakhir anak dalam mempelajari suatu hal yang baru. Kaitannya dengan pelaksanaan kegiatan permainan minioutbound yaitu anak mulai terbiasa untuk melakukan gerakan-gerakan dan aturan dalam permainan mini outbound yang anak pelajari pada fase sebelumnya. Prinsip yang perlu dilakukan oleh guru pada fase ini yaitu prinsip aktivitas. Guru mendorong anak agar mampu melakukan kegiatan permainan mini outbound dengan mandiri dan tanpa bantuan sedikitpun (Rahayu, 2016: 50). Tujuan dari prinsip aktivitas yaitu agar anak dapat menguasai keterampilan gerak motorik melalui latihan gerak atau perbuatan nyata yang dilakukan oleh anak sendiri secara berulang-ulang.

4) Sistem penunjang

Sistem penunjang perlu mendapatkan perhatian, hal tersebut dikarenakan sistem ini mempengaruhi keberhasilan pada kegiatan yang dilaksanakan. Sistem pendukung dalam sebuah model pembelajaran dapat berupa sarana dan prasarana, lingkungan belajar atau komponen yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran. Kegiatan bermain pada anak usia dini erat kaitannya dengan unsur-unsur pendukung, salah satunya yaitu tempat bermain (Rasyid, Mansur & Suratno, 2012:72). Tempat bermain jika dilihat dari karakteristik bermain merupakan syarat mutlak bagi tercapainya keleluasaan dan kepuasan bermain bagi anak (Mitchell, 2004: 44). Lingkungan

atau tempat bermain untuk anak tidak hanya terpusat pada lingkungan bermain yang terdapat pada sekolah. Terdapat berbagai lingkungan yang dapat digunakan untuk bermain bagi anak, (1) lingkungan sekolah, (2) lingkungan ruang selama perjalanan pulang sekolah, dan (3) lingkungan sekitar hunian (Dewiyanti, 2001: 33). Pada permainan mini ourbound lingkungan yang digunakan untuk kegiatan bermain yaitu lingkungan sekolah.

Selain itu sistem pendukung yang berperan dalam pelaksanaan permainan mini outbound yaitu alat yang digunakan untuk bermain, kegiatan bermain pada anak selalu erat kaitannya dengan penggunaan sarana atau alat bermain (Rasyid, Mansur & Syratno, 2012 : 72). Pada permainan mini outbound, alat yang digunakan ada beberapa macam menyesuaikan dengan jenis kegiatan bermain. Alat bermain tersebut yaitu, (1) bantal untuk kegiatan bermain menangkap bantal, (2) ban mobil bekas untuk kegiatan bermain melompat kedalam ban, (3) papan persegi dan bilah papan panjang untuk kegiatan bermain berjalan di atas papan titian berantai, (4) bola dan kotak untuk kegiatan bermain lari bolak balik, dan (5) kun/ cone sebagai penanda garis *start* dan *finish* untuk kegiatan bermain lari cepat.

5) Dampak Intruksional Dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional merupakan dampak langsung yang ditimbulkan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui model tertentu. Dampak instruksional yang terjadi dalam sebuah model pembelajaran merupakan tujuan utama dari diciptakannya model tersebut, artinya model yang dikembangkan memang sengaja didesain untuk meningkatkan aspek tertentu. Hal ini berarti

dampak instruksional dari model permainan mini outbound yaitu adanya peningkatan kemampuan motorik pada anak yang berkaitan dengan unsur kecepatan, kekuatan, keseimbangan, kelincahan dan koordinasi.

Dampak pengiring yaitu hasil belajar yang didapatkan akibat dari penggunaan model pembelajaran tertentu. Dampak pengiring yang timbul bukan merupakan tujuan dari diciptakannya model pembelajaran. Terdapat beberapa dampak pengiring dalam pelaksanaan model permainan mini outbound, pada permainan ini memberikan tantangan kepada anak ketika bermain sehingga anak akan termotivasi dalam diri anak untuk melawan ketakutan yang dirasakannya dan anak menjadi mandiri serta percaya diri. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari sandseter & Kennair (2011) yang menyatakan melalui pelaksanaan kegiatan permainan dapat memberikan efek motivasi yang baik bagi anak dan juga memberikan efek yang menyenangkan sehingga anak berani untuk melawan hal yang ditakutinya.

Dampak pengiring yang juga timbul dari pelaksanaan permainan mini outbound yaitu kesehatan. Melalui permainan ini mengajak anak untuk aktif bergerak. Dilakukannya aktivitas fisik pada anak akan memberikan dampak pada kesehatan anak. Sesuai dengan hasil penelitian Ball dkk (2012) melalui kegiatan yang menggunakan aktivitas fisik akan memberikan dampak positif bagi perkembangan motorik pada anak yang nantinya akan berpengaruh terhadap kesehatan fisiknya.

Pelaksanaan dari permainan mini outbound juga terdapat dampak pengiringnya pada perkembangan sosial anak. Ketika anak melaksanakan

permainan, anak akan berinteraksi dengan temannya. Selain itu anak akan mematuhi peraturan sosial yang berlaku dalam permainan. Terdapat hasil penelitian yang menyatakan bahwa melalui permainan akan memberikan efek terhadap aspek perkembangan sosial pada anak (Brussoni, dkk, 2015)

4. Kemampuan Motorik Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Motorik

Perkembangan motorik bagi anak sangat dibutuhkan untuk mendukung potensi-potensi yang dimiliki oleh anak. Perubahan kematangan perkembangan motorik pada anak usia dini merupakan sebuah proses aktif dari seorang individu. Perkembangan motorik merupakan bagian perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak jasmaniah melalui pusat saraf dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978: 150).

Perkembangan motorik bukanlah suatu proses yang pasif dimana gen pada anak menentukan penyempurnaan pada keterampilan seiring berjalannya waktu, namun sebaliknya anak secara aktif membangun keterampilan mencapai tujuan dalam batas kemampuan yang ditentukan oleh tubuh anak dengan lingkungannya (Santrok, 2007:208)

Keterampilan motorik merupakan gerakan fisik yang meliputi keseluruhan anggota tubuh seperti, merayap, berjalan, berlari, melompat dan meloncat (Johnston, 2010: 53). Motorik kasar pada anak merupakan perkembangan awal yang sangat pesat di bawah usia tiga tahun, diawali dengan merangkak, berjalan, berlari, melompat dan kemudian melempar (Hasan, 2009). Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh pada anak, keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas otot pada anak, perkembangan motorik merupakan dasar bagi banyak kegiatan

yang menggunakan aktivitas fisik (Sujiono, dkk, 2009:1.13; Santrock, 2007: 210; Samsudin, 2008:15; Veldam, et al, 2016:1). Kemampuan motorik kasar melibatkan kemampuan otot seperti pada leher, lengan dan kaki (lerner & Kline, 2006: 233). Kemampuan motorik kasar terdiri dari kemampuan dalam berjalan, berlari, melompat, bergulir dan merangkak, dari semua gerakan tersebut memerlukan koordinasi pada saat melakukannya (Madron, et. al.,, e014: 9).

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot yang terdapat dalam tubuh anak yang dipengaruhi oleh kematangan diri (Deccaprio, 2013:18). Jadi motorik kasar seseorang berbeda-beda, perbedaan motorik kasar yang dimiliki oleh seseorang akan dipengaruhi oleh kematangannya. Santrock (2002: 225) menjelaskan pada setiap tahap perkembangan usia anak, anak memiliki kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda, pada usia tiga tahun anak akan menyukai gerakan-gerakan yang sederhana seperti melompat dan berlari-lari, pada usia empat tahun anak akan melakukan gerakan yang sama namun anak lebih berani dalam melakukan kegiatan yang beresiko dan pada usia lima tahun keatas anak akan berani mengambil resiko yang melebihi anak usia empat tahun dalam melakukan gerakan-kerakannya seperti berlari cepat atau memanjat.

Perkembangan motorik sejalan dengan bertambahnya usia pada anak secara bertahap dan berkesinambungan. Keterampilan motorik pada anak juga akan meningkat dari gerakan sederhana, tidak terorganissasi, tidak teramil hingga menuju ke arah keterampilan yang lebih kompleks dan gerakan yang terorganisasi dengan baik sesuai tahap perkembangannya.

b. Jenis-jenis gerakan kemampuan motorik

Pada kemampuan motorik kasar pada setiap anak memiliki pola-pola gerak dasar. Gerak dasar merupakan pola gerakan yang mendasari pada suatu gerakan mulai dari kemampuan gerak sederhana hingga kemampuan gerakan yang rumit. Gerak dasar harus dimiliki oleh anak agar memiliki pondasi dalam mengembangkan kemampuan geraknya. Terdapat tiga jenis gerakan dasar dalam motorik yang dapat dilakukan oleh anak yaitu kemampuan gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif (Sumantri, 2005:13; Suryana, 2016:5).

Gullo (2006:130) menjelaskan mengenai tiga gerak dasar tersebut, (1) gerak lokomotor merupakan gerakan tubuh yang diangkat secara horixontal atau vertikal, (2) gerak non lokommotor merupakan gerakan tubuh tetap berada di satu tempat namun bergerak disekitar *axis* horizontal dan vertikal juga menyeimbangkan dengan melawan gaya grafitasi, (3) gerak manipulatif merupakan gerakan kuat yang dilakukan dengan memberi atau menerima kekuatan dari objek. Lebih lanjut Sumantri (2005:13) menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen dalam gerak dasar pada anak yaitu:

- a. Gerak lokomotor, merupakan gerakan untuk meminfahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain, seperti melompat, berjalan, berlari.
- b. Gerak non lokomotor, merupakan pola gerak yang dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai seperti: menekuk, meregang, mendorong, menarik, mengangkat, menurunkan.
- c. Gerak manipultif, merupakan gerak dengan menggunakan alat, dengan menggunakan koordinasi mata tangan fan kaki seperti melempar, menangkap, memukul

Berdasarkan dari penjelasan mengenai jenis gerakan motorik kasar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga jenis gerakan motorik kasar yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Ketiga gerak

dasar inilah yang nantinya akan berkembang menjadi gerakan-gerakan rumit yang dapat dikuasai anak. Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan, maka ketiga gerak dasar inilah yang digunakan sebagai pedoman dalam mendesain model pembelajaran motorik berbasis permainan mini outbound.

c. Unsur-Unsur Kemampuan Motorik

Kemampuan motorik setiap anak pada dasarnya berbeda-beda, kemampuannya akan tergantung terhadap banyaknya gerakan yang dikuasai oleh anak. Seseorang dapat melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan melakukan gerakan. Pembelajaran motorik kasar tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok didalamnya. Seorang guru seharusnya memperhatikan unsur pokok dalam pembelajaran motorik agar dapat mencapai kemampuan gerakan fisik yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Aktivitas motorik erat kaitannya dengan keterampilan motorik perseptual yang melibatkan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, pemahaman arah dan kecepatan (Edim, et. al., 2013: 222). Gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot dari bagian tubuh, dan memerlukan energi yang cukup besar. Unsur unsur kemampuan motorik dijelaskan lebih lanjut oleh Mutohir dan Gusril (2004:30-51), sebagai berikut:

- a. Koordinasi, merupakan keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan kedalam satu tugas yang kompleks, dengan ketentuan gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem saraf seperti ketika anak melakukan kegiatan melempar atau menangkap, anak harus mengkoordinasikan mata tangan dan kakinya untuk melakukan kegiatan tersebut.

- b. Kekuatan, merupakan keterampilan otot dalam menimbulkan tenaga sewaktu konteaksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak pada masa usia dini. Apabila seorang anak tidak memiliki kekuatan otot, tentu anak akan tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik dengan baik seperti berlari, melempar, memanjat, melompat, bergantung dan sebagainya.
- c. Keseimbangan, merupakan keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan dibagi menjadi dua, keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis seperti ketika menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Sedangkan keseimbangan dinamis merupakan keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah tempat dari satu tempat ke tempat yang lain.
- d. Kelincahan, merupakan keterampilan seseorang dalam mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari satu titik ke titik lain, seperti bermain kucing dan tikus atau bermain hijau hitam, semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan dalam menghindar, maka semakin tinggi kelincahan anak.
- e. Kecepatan, merupakan keteampilan berdasarkan ketentuan dalam satuan waktu seperti seberapa seberapa lama waktu yang ditempuh anak dalam melakukan lari dalam jarak 10 meter, semakin sedikit waktu yang ditempuh oleh anak maka semakin tinggi kecepatan yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan beberapa hal mengenai unsur motorik yang telah dipaparkan terdapat lima unsur dalam motorik kasar, dalam pengembangan permainan yang akan dilaksanakan mengacu pada unsur-unsur tersebut yaitu (1) koordinasi, aktivitas yang akan dilakukan yang berhubungan dengan koordinasi dengan melakukan aktivitas yang melatih koordinasi mata, tangan dan kaki, (2) Kekuatan, aktivitas yang akan dilakukan yang berhubungan dengan kekuatan dengan melakukan aktivitas melompat, (3) keseimbangan, aktivitas yang akan dilakukan yang berhubungan dengan keseimbangan dengan melakukan aktivitas yang akan melatih anak untuk berkonsentrasi ketika berjalan dengan satu garis lurus, (4) kelincahan, aktivitas yang akan dilakukan yang berhubungan dengan kelincahan dengan melakukan aktivitas lari bolak-balik, (5) kecepatan, aktivitas yang akan

dilakukan yang berhubungan dengan kecepatan dengan melakukan aktivitas berlari.

d. Tahap Perkembangan Motorik Usia 5-6 Tahun

Setelah baru dilahirkan, fungsi motorik pada anak masih sangat lemah dan bahkan belum sepenuhnya dapat digunakan. Lemahnya kemampuan motorik pada anak terjadi karena anak belum matang dalam memfungsikan motoriknya. Seiring dengan bertambahnya usia anak, maka perkembangan kemampuan motoriknya akan semakin meningkat dan semakin lebih baik.

Selama usia 4 atau 5 tahun pertama kehidupan setelah lahir, anak dapat mengendalikan gerakan-gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian tubuh yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan lain sebagainya. Setelah anak berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang pesat dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggennggam, melempar, menangkap bola, menulis dan sebagainya (Hurlock, 1978: 150).

Perkembangan motorik bersifat sangat esensial karena berkontribusi besar bagi perkembangan intelektual pada anak. Pada teori perkembangan kognitif Piaget, tahap awal yaitu dimulai usia 0-2 tahun anak memasuki tahap sensorimotor (Morrison, 2008: 447). Pada tahap sensorimotor bayi membangun pemahaman mengenai dunianya dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris motoris dengan tindakan fisik. Pada tahap ini bayi mengalami kemajuan dari tindakan refleks hingga mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap (Santrock, 2007: 49). Pada tahun-tahun pertama anak biasanya sudah belajar untuk berjalan. Waktu anak pertama berjalan akan dimulai dengan bantuan, panjang langkah meningkat sampai anak berumur 15 bulan dan setelah itu anak mulai teratur dalam bejalan (Hurlock, 19978: 153).

Kemampuan motorik terus meningkat pada pertengahan masa anak-anak. Pada masa ini anak perempuan lebih mahir dalam hal gerakan akurasi, sedangkan anak laki-laki lebih mahir dalam aktivitas yang banyak menggunakan tenaga dan tidak terlalu kompleks. Pada masa ini anak sudah dapat meloncat atau memindahkan tubuh dengan meloncat secara lincah (Papalia & Feldman, 2014: 311).

Pada usia prasekolah kematangan otot pada anak menghasilkan kemampuan beralan sehingga anak sudah siap belajar meluncur, melompat tinggi dan melompat jauh (Hurlock, 1978:155) pada usia prasekolah anak mulai mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya sehingga aktivitas anak banyak digunakan untuk bermain dengan sebuah permainan yang sifatnya aktif bergerak. Aktivitas yang semakin tinggi membuat kematangan motorik anak semakin meningkat, sehingga anak dapat bergerak dengan lincah.

Pada usia prasekolah anak menunjukkan kemajuan yang signifikan. Ketika anak berkembang fisiknya, anak memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan tubuhnya, anak mampu melakukan apa yang diinginkan. Perkembangan otot-otot besar membuat anak dapat menggunakan sepeda roda tiga atau menendang bola. Koordinasi mata dan tangan membantu anak untuk bisa menggunakan gunting dan penjepit. Hingga anak-anak yang memiliki keterbatasan dapat melakukan berbagai aktivitas motorik dengan bantuan khusus (Papalia & Feldman, 2014:234).

Perkembangan yang terjadi pada manusia melewati beberapa tahapan dan terkadang perlu untuk diberikan rangsangan-rangsangan untuk membantu proses perkembangannya. Pada anak usia dini perkembangan motorik berkembang dengan pesat. Pesatnya perkembangan terlihat pada peningkatan kemampuan gerak yang sangat baik pada anak. Anak usia dini tidak lagi kesulitan dalam berbagai kegiatan jasmani yang bersifat gerak dasar, namun pada masa ini anak perlu diberikan arahan pada gerakan tubuh secara terkoordinasi. Sebagai orangtua ataupun pendidik perlu mengetahui tahapan perkembangan anak sesuai dengan

usia dan tingkat pencapaian perkembangan kemampuan motorik anak (Jamaris, 2006: 6). Tahap perkembangan kemampuan motorik pada anak dijelaskan oleh Gallahue (2012: 49-53) sebagai berikut:

1) *Reflexive Movement Phase* (tahap gerak refleks)

Pada tahap gerak refleks, gerakan motorik yang terjadi secara tidak disengaja, yang dikendalikan dalam membentuk gerak dasar pada tahap perkembangan motorik. Melalui gerakan rfleks, bayi akan memperoleh informasi mengenai lingkungannya. Seperti menyentuh, mengenal cahaya, mengenal suara/musik, perubahan tekanan yang memicu aktivitas tidak sengaja pada anak. Melalui bermain peran akan membantu anak untuk belajar mengenai diri anak sendiri atau tubuhnya serta dunia sekitar anak.

2) *Rudimentary Movement Phase* (tahap gerak permulaan)

Pada tahap permulaan ini kemampuan gerak dasar bagi anak yang mewakili bentuk dasar kelahiran yang tergantung pada gerakan dasar. Gerakan dasar ini diperlukan untuk kelangsungan hidup anak. Keseimbangan terlibat hampir sama dengan pemerolehan kontrol kepala, leher dan otot batang. Tugas gerak manipulatif seperti menyentuh menggenggam dan melepaskan, sedangkan gerak lokomotor seperti menangkap, merayap dan berjalan. Tahap gerak permulaan dibagi menjadi dua untuk menggambarkan kontrol peningkatan motorik pada anak yaitu *reflex inhibitions stage* dan *precontrol stage*.

3) *Fundamental Movement Phase* (tahap gerak dasar)

Pada tahap ini kemampuan gerak dasar anak usia dini merupakan hasil perkembangan dari gerakan motorik pada waktu tertentu yang menggambarkan

aktivitas anak yang terbawa saat bereksplorasi dan mencoba hal baru melalui gerakan tubuhnya. Hal tersebut anak dapat menemukan berbagai gerakan dari gerak stabilitas, lokomotor dan manipulatif.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (2014: 21) yaitu:

- 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- 2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan
- 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri

Tahap dari perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun menurut Samsudin (2008:10) terbagi menjadi tiga tahap, sebagai berikut:

- 1) Tahap verbal kognitif, merupakan tahap anak belajar motorik melalui uraian lisan atau menangkap penjelasan konsep mengenai gerak yang akan dilakukan
- 2) Tahap asosiatif, merupakan tahap belajar untuk menyesuaikan konsep kedalam bentuk gerakan dengan menpresesifkan konsep gerakan pada bentuk perilaku gerak yang dipelajari atau anak mencoba-coba gerakan dan anak akan memahami gerakan yang dilakukannya.
- 3) Tahap otomatisasi, merupakan tahap gerakan pada anak dengan melakukan gerakan yang berulang-ulang untuk mendapatkan gerakan yang sesuai secara alamiah.

Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Sudjiono, 2008:1.13). pada anak

usia dini, perkembangan fisik anak berada pada suatu tingkatan secara terstruktur yang memungkinkan untuk melakukan beberapa macam gerak dasar dengan beberapa variasi (Sukamti, 2007:23).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan tahap perkembangan motorik pada anak merupakan suatu proses perkembangan yang akan berlangsung secara berkelanjutan sesuai dengan kematangan pada diri anak. Kemampuan motorik pada anak akan berkembang sangat pesat pada tahun-tahun pertama anak, meskipun gerakan motorik masih sederhana namun gerakan ini jauh lebih baik jika dibandingkan dengan masa bayi. Perkembangan motorik pada anak akan berkembang lebih baik lagi ketika anak memasuki usia prasekolah dan akan terus berlanjut hingga dewasa. Pengembangan permainan yang akan dilaksanakan disesuaikan dengan tahapan perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun. Penyesuaian ini bertujuan agar anak dapat melaksanakan permainan dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, sehingga dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran anak tidak akan terbebani.

f. Prinsip-Prinsip Perkembangan Motorik

Prinsip-prinsip perkembangan motorik anak usia dini merupakan sebuah pernyataan yang mendasar mengenai perkembangan motorik pada anak. Prinsip ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan praktek terkait bidang tertentu. Terdapat beberapa tokoh yang mengemukakan prinsip mengenai perkembangan motorik pada anak usia dini. Hurlock (1978: 151) menjelaskan lima prinsip dalam perkembangan motorik pada anak, yaitu:

- (1) Perkembangan motorik tergantung pada kematangan otot dan saraf, (2) belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, (3)

perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat telah diketahui, (4) dimungkinkan menentukan norma melalui perkembangan motorik, (5) terdapat perbedaan pada setiap individu dalam laju perkembangan motorik.

Perkembangan motorik pada anak berlangsung secara bertahap, perkembangan berurutan dari satu tahap ke tahap lainnya. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa dalam perkembangan motorik terdapat satu titik perkembangan utama untuk menopang perkembangan lainnya. Prinsip dalam perkembangan motorik dijelaskan lebih lanjut oleh Morisson (2008: 450), prinsip-prinsip tersebut yaitu:

(1) perkembangan motorik jalan berutan, (2) pematangan sistem motorik bergerak maju dari koordinasi motorik kasar menuju motorik halus, (3) perkembangan motorik muncul dari *cephalo* hingga *caudal*, (4) Perkembangan motorik bergerak dari proksimal (garis tengah atau pusat tubuh) menuju distal (yaitu anggota tubuh).

Berkaitan dengan pengembangan permainan dalam penelitian ini, prinsip yang diutamakan dan untuk diperhatikan yaitu dari prinsip Hurlock, (1) Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan saraf, (2) belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, (3) terdapat perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik pada setiap anak. Adapun prinsip yang perlu diperhatikan dari penjelasan Morisson hal yang perlu diperhatikan yaitu sebuah pemahaman bahwa proses pematangan motorik pada anak berjalan secara berurutan, sehingga dalam praktek penelitian ini perlu diperhatikan tugas perkembangan motorik pada anak.

g. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak.

Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik pada anak. Hondt, dkk (2011:256) menjelaskan bahwa kelebihan berat

badan atau obesitas menjadi pengaruh terhadap perkembangan motorik pada anak dalam melakukan aktivitas gerak anak. Selanjutnya sudjiono (2009:28) menyatakan bahwa sistem saraf merupakan faktor utama yang mempengaruhi efektifitas penggunaan gerak pada anak, faktor lingkungan juga mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik kasar, perlu adanya stimulasi dari lingkungan sebagai motivasi dan dukungan dalam perkembangan anak. Kamtini (2014:28) juga menjelaskan mengenai faktor yang mempengaruhi pada proses perkembangan motorik pada anak usia dini seperti: kematangan, gizi, obesitas (kelebihan berat badan), jenis kelamin, latihan, motivasi, pengalaman dan urutan perkembangan.

1. Kematangan, kemampuan anak dalam melakukan gerakan motorik sangat dipengaruhi oleh kematangan pada anak terutama kematangan saraf yang mengatur gerakan tubuh
2. Gizi, anak yang mendapatkan asupan gizi yang baik secara kondisi fisik akan memiliki kondisi yang baik, sehingga anak dapat melakukan aktivitas dan bergerak secara aktif dalam menggunakan anggota tubuhnya.
3. Obesitas, selain karena pengaruh dari faktor keturunan, obesitas juga dikarenakan kurangnya aktivitas fisik pada anak. Asupan energi yang diterima oleh anak lebih banyak dibandingkan dengan energi yang dikeluarkan. Jika anak malas bergerak akan terjadi penimbunan lemak dan membuat anak menjadi kelebihan berat badan.
4. Jenis kelamin, perbedaan jenis kelamin mempengaruhi berbagai kegiatan pada anak usia 2-5 tahun, pada umumnya anak perempuan akan lebih memiliki

keterampilan dalam keseimbangan tubuh seperti lompat tali, sedangkan anak laki-laki lebih pada keterampilan yang berkaitan dengan melempar, menangkap, menendang. Namun setelah usia melewati 5 tahun kemampuan gerak pada anak laki-laki maupun perempuan akan saling menyusul

5. Latihan, perlu adanya stimulus melalui latihan latihan dan bimbingan baik dari orang tua maupun guru dalam mengembangkan keterampilan motorik pada anak
6. Motivasi, pemberian kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan gerakan, serta memberikan berbagai sarana yang dibutuhkan anak dalam melakukan aktivitas fisik.
7. Pengalaman, Pengalaman yang dimiliki oleh anak merupakan dasar bagi anak untuk mendapatkan pengalaman berikutnya. Pemberian pelatihan dan pengalaman kepada anak akan meningkatkan kemampuan motoriknya
8. Urutan perkembangan, perkembangan fisik pada manusia berlangsung secara berurutan, dari gerakan yang terarah menjadi gerakan yang terarah.

Perkembangan motorik akan berkembang sesuai dengan kematangan saraf dan otot pada anak. Setiap gerakan yang dilakukan oleh anak merupakan hasil dari pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik pada anak, baik dari dalam diri anak (bersifat bawaan) seperti kematangan, gizi, jenis kelamin dan urutan perkembangan, atau dari luar diri anak seperti obesitas, latihan, motivasi, dan pengalaman.

h. Tujuan dan Fungsi Motorik Anak

Pembelajaran motorik merupakan aktivitas fisik yang perlu untuk diberikan kepada anak. Melalui pembelajaran gerak yang terancang dan terpola secara terstruktur, diharapkan mampu menguasai pembelajaran gerak secara optimal dan berdaya guna (Rahyubi, 2016: 201). Selanjutnya Hurlock (1978:163) menjelaskan mengenai fungsi dari keterampilan motorik sebagai berikut:

- 1) Keterampilan bantu sosial (*Social-help*), keterampilan ini diperoleh anak agar menjadi anggota kelompok sosial, agar diterima di lingkungannya seperti dalam keluarga, sekolah dan masyarakat.
- 2) Keterampilan bantu diri sendiri (*Self-help*), pada keterampilan ini anak belajar motorik untuk dapat mencapai pada kemandiriannya, sehingga anak dapat melakukan kegiatan dengan sendiri.
- 3) Keterampilan melalui permainan, keterampilan ini diperoleh anak untuk anak dalam menikmati ketika berada dalam kelompok atau diluar kelompok sebayanya.
- 4) Keterampilan di sekolah. Ketika anak mengikuti kegiatan praktek di sekolah, anak banyak melakukan berbagai keterampilan sehingga anak memperoleh hasil yang optimal dalam penyesuaian sosial dan prestasi yang dilakukan oleh anak.

Departemen Pendidikan Nasional Indonesia (2008), menjelaskan fungsi kemampuan motorik pada anak usia dini khususnya motorik kasar yaitu (1) sebagai alat untuk memicu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan pada anak, (2) sebagai alat untuk membentuk, membangun dan

memperkuat tubuh anak usia dini, (3) sebagai alat melatih kemampuan dan ketangkasan gerak dan juga daya pikir anak, (4) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional anak, (5) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial anak, (6) sebagai alat untuk menimbulkan perasaan dan memahami manfaat kesehatan pada anak.

Berdasarkan tujuan dan fungsi perkembangan motorik pada anak yaitu agar anak mampu untuk menguasai berbagai ketrampilan sehingga anak dapat menggunakan dalam berbagai peran pada lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Anak akan lebih mudah dalam menyerap dan menguasai keterampilan yang dipelajari dan penguasaan kemampuan motorik yang berkembang dengan optimal dapat digunakan untuk meraih prestasi dalam berbagai bidang.

5. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Masa yang paling pesat dalam perkembangan hidup manusia adalah pada masa anak usia dini. Usia dini (0-8 tahun) merupakan masa kritis untuk perkembangan kognitif, pertumbuhan fisik dan perkembangan emosional (Unicef, 2016). Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam usia 0-6 tahun yang ada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa hingga menimbulkan keunikan yang bermacam-macam pada anak (Gullo, 2005: 3). Masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang dapat membentuk kepribadian pada diri anak (Fadhillah (2016: 19).

Pada masa usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang menentukan bagi anak dimasa mendatang, masa ini disebut juga masa keemasan (*the golden age*) (Suyadi dan Maulidya, 2013:2). Pada periode ini sangat kritis serta menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini memiliki sifat yang unik, karena setiap anak memiliki karakteristik, minatm bakat dan potensi yang berbeda-beda. Proses erkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dialami oleh anak usia dini (Mulyasa, 2012: 16). Pada masa usia dini anak memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa pada masa ini. Pada fase ini merupakan fase kehidupan yang unik pada diri anak, dan berada pada masa proses pertumbuhan, perkembangan dan pematangan pada anak baik secara jasmani maupun rohaninya yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan.

Peraturan mengenai anak usia dini terdapat dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003, sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 mengenai pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan untuk anak sejak lahir rampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan falam memasuki pendidikan selanjutnya. Selain itu dijelaskan dalam pasal 28 tentang pedidikan anak usia dini bahwa 1) pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, 2) pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal dan atau informal, 3) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan firmal seperti TKm RA

atau bentuk lain yang sederajat, 4) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal seperti KB, TPA, atau bentuk lain sederajat, 5) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal seperti pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Beberapa penjelasan diatas dapat diketahui bahwa anak usia dini merupakan anak dengan usia lahir hingga 6 tahun. Pada pelaksanaan penelitian ini membutuhkan keterlibatan anak dengan usia 5-6 tahun. Yang akan distimulasi kemampuan motoriknya melalui pengembangan permainan mini outbound.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, anak memiliki karakteristik berfikir yang konkret, realisme, sederhana, animisme, sentrasi dan memiliki daya imajinasi yang kaya (Wiyani dan Barnawi, 2012: 36). Selanjutnya Surdana (2014:16) menyatakan bahwa,

Anak usia dini memiliki karakteristik unik egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap berbagai hal, eksploratif dan berjiwa petualang spontan, senang dan kaya akan fantasi, masih mudah untuk frustrasi, masih kurang mempertimbangkan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian dan konsentrasi pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman yang diperoleh dan semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Anak usia dini bukanlah miniatur dari orang dewasa, sehingga anak memiliki karakteristik yang unik dan khusus yang perlu dipahami oleh orang dewasa di sekitarnya. Beberapa karakteristik anak usia dini juga dijelaskan oleh Hartati (2005:8), sebagai berikut

- 1) Kaya akan Fantasi dan imajinasi

Anak usia dini menganggap semua benda itu dapat hidup dan menjadi tempat apapun yang diinginkan sesuai dengan imajinasinya. Dunia pada anak tidak terbatas, anak akan menjelajahi area yang terkadang tidak terbayangkan oleh orang dewasa. Anak terkadang suka membayangkan dan mengembangkan dengan fantasinya mengenai hal-hal yang jauh melampaui kondisi yang nyata. Imajinasi sangat penting bagi perkembangan bahasa dan kreativitas pada anak. Maka dari itu perlu adanya arahan agar dapat digunakan sesuai dengan penggunaannya, sebagai guru juga harus dapat mengembangkan imajinasi menjadi kreativitas yang baik

2) Memiliki daya konsentrasi penduduk

Anak tidak bisa bertahan lama untuk mengikuti suatu kegiatan, dengan kata lain anak memiliki konsentrasi yang pendek. Perhatian pada anak tidak lebih dari 10 menit. Oleh karena itu kegiatan yang dilakukan bersama anak tidak boleh terlalu lama, dalam melaksanakan kegiatan diberikan jeda agar anak dapat optimal dalam mengikuti kegiatan.

3) Pribadi yang unik

Meskipun terdapat banyak kesamaan dalam pola perkembangan anak pada umumnya, namun anak kembar sekalipun memiliki keunikan masing-masing. Keunikan tersebut baik dari segi minat, bakat, gaya belajar, dan lain sebagainya. Penting bagi guru untuk mengetahui keunikan dari setiap anak, sehingga keunikan setiap anak dapat terakomodasi dengan optimal

4) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak akan tertarik dengan berbagai hal di lingkungan sekitarnya, anak selalu memiliki rasa ingin tahu. Biasanya anak akan mengajukan pertanyaan pertanyaan yang sederhana dan mendasar yang membuat orang dewasa perlu memikirkan jawaban yang dapat dipahami oleh anak

5) Masa potensial untuk belajar

Anak usia dini memiliki energi yang berlebih dan suka dalam bermain. Bermain memiliki banyak manfaat karena anak akan mendapatkan pengetahuan yang baru. Maka dari itu sebagai orang tua atau guru hendaknya dapat membuat kegiatan bermain sebagai sarana belajar bagi anak.

6) Bersifat egosentris

Pada umumnya setiap anak memiliki sifat egosentris, anak akan melihat dan memahami segala sesuatu dari sudut pandang diri sendiri. Tugas dari guru adalah membantu anak untuk mengerti, memahami dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan pemikiran yang positif.

7) Bagian dari makhluk sosial

Anak akan menyukai ketika bermain dengan teman sebaya, anak akan terlihat senang ketika bekerjasama dalam merencanakan dan menyelesaikan suatu hal. Melalui interaksi sosial anak akan membangun konsep diri, membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerjasama dengan temannya.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu masa-masa perkembangan yang terdiri dari perkembangan dalam berpikir serta perkembangan fisik dan pola gerak. Selain itu selama tahap perkembangan anak

pada tahap ini seorang anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap hal-hal yang baru dikenal.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Roshanak varneghi, Amir shams & Parvane Shamsipiur dehkordi tahun 2013. *The effect of age, sex, and obesity on fundamental motor skills among 4-6 years-old children*. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan program keterampilan gerak dasar pada anak sebaiknya dilakukan pada masa kritisnya yaitu antara umur 4-6 tahun. Artikel ini berkaitan dengan penelitian karena pada penelitian yang dilaksanakan samayaitu pada usia 5-6 tahun dan kemajuan pada keterampilan gerak dasar tergantung pada berbagai permainan atau pengalaman permainan dan program yang terorganisir.
2. Penelitian yang dilaksanaka oleh Sattellemair and John J. Ratey pada tahun 2014. Dengan judul *physically active play and gross motor skills*. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas fisik dilaksanakan dengan berbagai gerakan anak membantu anak dalam menanamkan perilaku sehat. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pendidikan jasmani yang memiliki kualitas untuk setiap anak akan membantu mendorong kesehatan dan mengurangi kelebihan berat badan atau obesitas pada anak. Sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu dengan dilaksanakan aktivitas fisik melalui kegiatan permainan mini outbound dengan kegiatannya menggunakan kegiatan fisik sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan motorik pada anak.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Veldman, Jones, Santos, Sousa-Sa, Pereira, Zhang & Okelly, pada tahun 2017) dengan judul *Associations between gross motor skills and physical activity in australian toddlers*. Menunjukkan hasil bahwa anak –anak menghabiskan 53,08 % waktunya untuk melakukan aktivitas fisik dan 10,39% merupakan aktivitas fisik sedang hingga berat. Anak laki-laki memiliki aktivitas fisik total yang lebih tinggi dibandingkan anak perempuan. Hasilnya menunjukkan tidak ada keterkaitan antara aktivitas fisik dan motorik kasar untuk anak usia dibawah tiga tahun, namun terdapat keterkaitan antara aktivitas fisik dan motorik kasar pada anak usia tiga tahun keatas. Sejalan dengan penelitian ini kegiatan aktivitas fisik dilakukan untuk menstimulus kemampuan motorik pada anak usia diatas tiga tahun yaitu pada usia 5-6 tahun.
4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ian Alvian Riyanto pada tahun 2017 dengan judul pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan. Pada penelitian ini menghasilkan model pembelajaran untuk kemampuan motorik anak berbasis permainan, yang berisikan delapan aktivitas permainan diantaranya (1) *Korero kiri* (2) *Half and hald relay's*, (3) *rob the nest*, (4) *mousetrap*, (5) *shuttle passes*, (6) *catching with a partner*, (7) *moving target*, dan (8) *wondering ball*. Produk hasil penelitian pengembangan ini berupa buku panduan dan dilengkapi dengan video pembelajaran.
5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Evania Istiqomah pada tahun 2018 dengan judul meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui kegiatan outbound

pada kelompok B TK ABA Gampping, Kabupaten Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B dengan melalui kegiatan outbound.

C. Kerangka Pikir

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulus sejak usia dini pada anak yaitu perkembangan fisik motorik. Fisik motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Selanjutnya terdapat beberapa unsur dalam kemampuan motorik anak usia dini yaitu koordinasi, kecepatan, kekuatan, keseimbangan dan kelincahan. Anak usia dini memerlukan rangsangan dan bimbingan yang diberikan sebagai stimulus untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Salah satu stimulus yang diberikan dapat diberikan melalui permainan. Kegiatan permainan yang dilaksanakan harus menggunakan aktivitas fisik, sehingga anak dapat bergerak aktif ketika bermain.

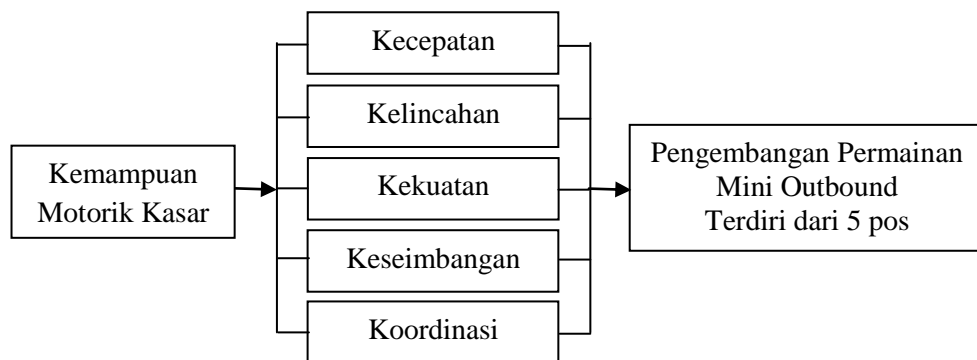
Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari siswa, guru, media, metode maupun pendekatan yang digunakan. Maka dari itu dalam kegiatan pembelajaran motorik hendaknya didesain secara terstruktur dan terprogram. Namun dilapangan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan kurang terstruktur dan terencana, baik dari segi alat main yang digunakan dalam mengembangkan motorik kasar, beberapa TK hanya anak dibiarkan main dengan mengandalkan alat main yang berada diluar ruangan seperti ayunan, perosot, jungkat jungkit dan lain sebagainya. Kurangnya perhatian guru terhadap kebutuhan permainan dalam perkembangan motorik kasar untuk anak. Selanjutnya kegiatan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar hanya

dilakukan seminggu sekali dengan senam ataupun jalan-jalan disekitar sekolah yang dirasa kurang dalam membantu menstimulus perkembangan motorik anak.

Menilik dari permasalahan yang terjadi dilapangan, diperlukan adanya strategi atau metode yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik pada anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran hendaknya membuat anak menjadi tertarik dan menyenangkan untuk diikuti. Salah satunya dapat dilaksanakan melalui permainan, anak dapat bermain namun tanpa terasa anak melakukan aktivitas fisik sehingga tubuhnya bergerak dan kemampuan motorik pada anak terasah. Permainan yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan motorik anak yaitu permainan outbound.

Permainan outbound dipilih karena melalui permainan *Outbound* akan membuat anak merasa senang, antusias dan bebas bergerak dalam mengikuti kegiatan serta dapat menghadapi tantangan. Permainan outbound merupakan kegiatan di alam terbuka (outdoor), melalui kegiatan permainan outbound dapat memacu semangat belajar pada anak. Permainan *Outbound* dibagi menjadi dua jenis yaitu real outbound dan fun outbound. Namun dalam penelitian ini permainan yang dilaksanakan adalah *Fun Outbound* yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan berisiko kecil (*Low Impact*) atau sedang (*Middle Impact*) serta dapat dilaksanakan di halaman sekolah. Permainan ini merupakan pengembangan dari permainan *Outbound* yang memberikan pengalaman langsung (*experiential learning*) kepada anak sehingga dapat dilakukan pada anak usia dini. Permainan ini diberi nama model permainan mini outbound yang terdiri dari lima pos kegiatan permainan untuk menstimulus

komponen-komponen dalam kemampuan motorik kasar seperti koordinasi, kekuatan, keseimbangan, kelincahan dan kecepatan. Berikut ini merupakan gambaran dari kerangka pikir:



Bagan 1. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Apa saja hal-hal yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun?
 - a. Apa permasalahan yang ditemukan dilapangan menegenai kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun?
 - b. Bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan dalam kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana pengembangan model permainan mini outbound untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun?
 - a. Bagaimana desain pengembangan model permainan mini outbound untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun?
 - b. Bagaimana langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan model permainan mini outbound untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun?

3. Bagaimana efektifitas pengembangan model permainan mini outbound untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun?
 - a. Bagaimana hasil *pre-test* kemampuan motorik sebelum menggunakan model permainan mini outbound?
 - b. Bagaimana hasil *post-test* kemampuan motorik sesudah menggunakan model permainan mini outbound?